

TUGAS AKHIR
PENGEMBANGAN DESAIN MEJA BELAJAR DENGAN FITUR
PENGGORGANISASIAN BARANG SISWA DI SD BUDYA WACANA
YOGYAKARTA



Disusun oleh :

Novia Putrianjani

62130006

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN
UNIVERSITAS KRISTEN DUTA WACANA
YOGYAKARTA

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan Judul :

**PENGEMBANGAN DESAIN MEJA BELAJAR DENGAN FITUR
PENGORGANISASIAN BARANG SISWA DI SD BUDYA WACANA
YOGYAKARTA**

Telah diajukan dan dipertahankan oleh :

Novia Putriajani

62130006

Dalam Ujian Tugas Akhir Program Studi Desain Produk
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Kristen Duta Wacana
dan dinyatakan **DITERIMA** untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Desain pada tanggal 7 Juni 2018

Tanda tangan

1. **Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds.**
(Pembimbing I)
2. **Centaury Harjani, S.Ds., M.Sn.**
(Pembimbing II)
3. **Drs.Purwanto, S.T., M.T.**
(Penguji I)
4. **Winta Adhitia Guspara, S.T.**
(Penguji II)

Yogyakarta, 21 Juni 2018

Disahkan Oleh :

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Dr.-Ing. Wiyatiningsih, S.T., M.T.

Wakil Dekan I Prodi Desain Produk

Ir. Eddy Christianto, M.T

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa sesungguhnya Tugas Akhir dengan Judul :

**PENGEMBANGAN DESAIN MEJA BELAJAR DENGAN FITUR
PENGORGANISASIAN BARANG SISWA DI SD BUDYA WACANA
YOGYAKARTA**

Yang saya kerjakan untuk melengkapi sebagian syarat untuk menjadi Sarjana pada Program Studi Desain Produk, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana, adalah bukan hasil tiruan atau duplikasi dari Karya Ilmiah lain di Perguruan Tinggi atau Instansi manapun, kecuali bagian yang sumber informasinya sudah dicantumkan sebagaimana mestinya.

Jika di kemudian hari didapati bahwa hasil Tugas Akhir ini adalah hasil Plagiat atau tiruan dari karya pihak lain, maka saya bersedia dikenai sanksi yakni pencabutan gelar saya.

Yogyakarta, 7 Juni 2018

METERAI
TEMPEL
KEMENTERIAN KEHUKUMATAN RI
62F3BAEF960032951
5000
ENAM RIBU RUPIAH
Novia Putranjani

62.13.0006

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan Judul “Pengembangan Desain Meja Belajar Dengan Fitur Pengorganisasian Barang Siswa di SD Budya Wacana Yogyakarta”. Banyak yang penulis dapatkan selama melalui proses penyelesaian Tugas Akhir ini dan juga banyak pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat dalam pembuatan Tugas Akhir ini, ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada :

1. Keluarga, terutama Orang tua yang selalu mendukung dan memberikan semangat agar dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
2. Bapak Kristian Oentoro, S.Ds., M.Ds, selaku Dosen Pembimbing 1, dan Ibu Centaury Harjani, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing 2, yang selalu sabar membimbing dan meluangkan waktu untuk memberikan saran ide dan kritikan yang membangun.
3. Seluruh Dosen Prodi Desain Produk yang telah membimbing dan mengajar dari awal semester hingga Tugas Akhir ini.
4. Ibu Agnes selaku Kepala Sekolah SD Budya Wacana Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk penulis agar dapat melakukan penelitian dan observasi di SD Budya Wacana.
5. Ibu Vicky selaku wali kelas 3, yang sudah meluangkan waktu untuk penulis agar dapat melakukan penelitian untuk Tugas Akhir ini.
6. Seluruh siswa SD Budya Wacana Yogyakarta khususnya kelas 3 yang sudah membantu menjadi user.
7. Ci lan-lan dan anak-anaknya Vike, Elo, dan Celyn yang selalu menjadi tempat curhat dan penghibur yang terbaik.
8. Teman-teman seperjuangan Emak, Rejak, Reynak, Erinna, Nimas, dan kak Dela yang selalu membantu, memberikan semangat, dan menjadi pendengar yang baik.
9. Seluruh teman-teman Despro 2013 yang tidak dapat disebutkan satu per satu.
10. Om sin-sin yang sudah membantu dalam pembuatan produk dan mencari bahan
11. Bapak Suradi dan Bapak Hendri yang telah membantu dalam pembuatan Produk Tugas Akhir ini.
12. Dan semua teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Dalam penulisan ini tidak lepas dari kekurangan, oleh karena itu saran dan kritikan yang membangun akan sangat bermanfaat untuk penulis dan dapat menjadi masukan. Demikian laporan ini, semoga dapat bermanfaat bagi para pembaca, apabila ada kesalahan dalam penulisan yang kurang berkenan saya mohon maaf.

Yogyakarta, 7 Juni 2018

Hormat saya,

Novia Putriani

©UKDW

DAFTAR ISI

COVER.....	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
ABSTRAKSI	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat	3
1.5. Metode Desain	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. <i>User</i>	7
2.1.1. Anak Sekolah Dasar.....	7
2.1.2. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	7
2.2. Produk	8
2.2.1. <i>Furniture</i>	8
2.2.2. Jenis-jenis Meja Sekolah.....	9
2.2.3. Material <i>furniture</i>	11
2.2.4. <i>Finishing</i>	12
2.3. Lingkungan Penggunaan Produk	17
2.3.1. Ruang Kelas	17
2.4. Standar-standar	18
2.4.1. Standar ukuran meja sekolah dasar.....	18
2.4.2. Ukuran barang-barang siswa.....	18
2.5. Aspek Desain	19
2.5.1. Etnografi	19

2.5.2. Antropometri.....	19
2.5.3. Warna.....	19

BAB III KAJIAN PENGGUNA, PRODUK, DAN LINGKUNGAN

3.1. Kajian Pengguna dengan Lingkungan	23
3.1.1. Sekolah Dasar Budya Wacana Yogyakarta	23
3.1.2. Ruang Kelas SD Budya Wacana.....	23
3.1.3. Kesimpulan	34
3.2. Kajian Produk Sejenis.....	35
3.2.1. Kesimpulan	38
3.3. Penerapan Metode Desain.....	39
3.4. <i>Design Problem</i>	42
3.5. Rekomendasi Desain.....	42

BAB IV KONSEP DESAIN BARU DAN PENGEMBANGAN PRODUK

4.1. Positioning Produk.....	43
4.2. Pohon Tujuan.....	43
4.3. Atribut Performa Produk.....	44
4.4. Atribut Kebutuhan	44
4.5. Pernyataan Desain (<i>Design Brief</i>).....	45
4.6. <i>Image Board</i> dan <i>Mood Board</i>	46
4.7. Sketsa	47
4.7.1. Sketsa Alternatif.....	47
4.7.2. Sketsa Pengembangan.....	52
4.8. Interaksi Produk, Pengguna, dan Lingkungan	56
4.9. <i>Modelling</i> dan <i>Prototyping</i>	58
4.9.1. <i>Modelling</i>	58
4.9.2. Analisa Model.....	60
4.9.3. <i>Prototyping</i>	61
4.9.3. Kesimpulan	61
4.10. <i>Frezze Design Concept</i>	68
4.11. Material Produk	70
4.12. Proses Produksi.....	71
4.13. Evaluasi Uji Produk	75

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan77

5.2. Saran77

DAFTAR PUSTAKA78

LAMPIRAN.....81

©UKDW

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Meja dan kursi sekolah <i>single</i>	10
Gambar 2.2	Meja dan kursi sekolah <i>double</i>	10
Gambar 3.1	Sekolah SD Budya Wacana Yogyakarta.....	23
Gambar 3.2	Ruang kelas 3.II	24
Gambar 3.3	Denah kelas 3.II	24
Gambar 3.4	Laci meja siswa.....	27
Gambar 3.5	Siswa mengambil barang di dalam loker	28
Gambar 3.6	Siswa mengambil barang di dalam loker	29
Gambar 3.7	Siswa mengambil tas di dalam loker saat pulang sekolah	29
Gambar 3.8	Siswa mengeluarkan barang-barang dari dalam laci.....	30
Gambar 3.9	Siswa memasukkan barang dari dalam laci kedalam tas	30
Gambar 3.10	Siswa memasukkan barang dari dalam laci kedalam tas	30
Gambar 3.11	Laci meja.....	33
Gambar 3.12	Tinggi meja	34
Gambar 4.1	Pohon Tujuan	43
Gambar 4.2	<i>Image board</i>	46
Gambar 4.3	<i>Mood board</i>	47
Gambar 4.4	Sketsa	68
Gambar 4.5	Pengukuran pipa besi	72
Gambar 4.6	Pembentukan pipa besi.....	72
Gambar 4.7	Rangka kaki meja.....	72
Gambar 4.8	Pengelasan.....	73
Gambar 4.9	Pengelasan.....	73
Gambar 4.10	Pengelasan.....	73
Gambar 4.11	Rangka kaki.....	73
Gambar 4.12	Lempengan besi	73
Gambar 4.13	Pewarnaan kaki meja	74
Gambar 4.14	Bidang atas.....	74
Gambar 4.15	Bidang bawah.....	74
Gambar 4.16	Pembuatan alur.....	74
Gambar 4.17	Alur sekat	74
Gambar 4.18	Pemotongan wadah alat tulis.....	75

Gambar 4.19 Pemasangan pelapis dan akrilik	75
Gambar 4.20 Siswa membuka alas meja dan memasukkan barang.....	75
Gambar 4.21 Siswa meletakkan botol minum dan alat tulis.....	76
Gambar 4.22 Sandaran buku.....	76

©UKDW

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis meja berdasarkan material	10
Tabel 2.2 Jenis-jenis kayu.....	11
Tabel 2.3 Jenis <i>finishing</i> kayu.....	14
Tabel 2.4 <i>Finishing</i> besi.....	16
Tabel 3.1 Jenis barang siswa.....	32
Tabel 3.2 Kajian produk sejenis.....	35
Tabel 3.3 Penerapan metode SCAMPER	39
Tabel 4.1 Atribut Performa produk.....	44
Tabel 4.2 Sketsa alternatif.....	47
Tabel 4.3 Pengembangan sketsa	52
Tabel 4.4 <i>Modelling</i>	58
Tabel 4.5 Analisa model	60
Tabel 4.6 <i>Prototyping</i>	63
Tabel 4.7 Analisa <i>Prototyping</i>	65
Tabel 4.8 Arti warna	70

©UKYDOWN

ABSTRAKSI

Bersekolah merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa setiap harinya. Sekolah Dasar Budya Wacana Yogyakarta merupakan salah satu sekolah dasar swasta di Yogyakarta yang mewajibkan siswanya mengeluarkan semua barang-barang dan meletakkannya ke dalam laci meja sebelum memulai pelajaran, barang tersebut antara lain, buku tulis, buku paket/modul, *map/folder*, alat tulis, dan botol minum. Hal ini bertujuan agar siswa fokus pada pelajaran di dalam kelas tanpa terganggu dengan tas/barang yang tidak diperlukan. Kebiasaan menyimpan semua barangnya ke dalam laci meja dirasa kurang maksimal karena siswa belum memiliki kemampuan mengorganisir barang-barangnya, yang menyebabkan laci tidak rapi dan menyulitkan saat akan mencari barang, selain itu kurangnya kapasitas penyimpanan pada laci meja yang membuat semua barang siswa tidak cukup tersimpan di dalam laci. Saat ini jenis meja sekolah yang banyak digunakan sudah memiliki laci penyimpanan, akan tetapi laci yang ada tidak dilengkapi dengan sekat-sekat pemisah barang dan laci yang terlalu tertutup yang menyebabkan barang tidak terlihat jelas. Maka dari permasalahan yang ada dan dibantu dengan penggunaan metode kreatif SCAMPER akan dirancang produk pengembangan meja belajar siswa di sekolah yang memiliki fitur sekat-sekat pemisah barang siswa sehingga dapat mempermudah siswa dalam mengorganisir/mengklasifikasikan barang-barangnya, dan melatih siswa untuk dapat disiplin dalam menata barang pribadinya sendiri.

Kata kunci : *Sekolah, Meja siswa, Pengorganisasian, Barang-barang siswa, SCAMPER*

ABSTRAKSI

Bersekolah merupakan kegiatan yang dilakukan oleh siswa setiap harinya. Sekolah Dasar Budya Wacana Yogyakarta merupakan salah satu sekolah dasar swasta di Yogyakarta yang mewajibkan siswanya mengeluarkan semua barang-barang dan meletakkannya ke dalam laci meja sebelum memulai pelajaran, barang tersebut antara lain, buku tulis, buku paket/modul, *map/folder*, alat tulis, dan botol minum. Hal ini bertujuan agar siswa fokus pada pelajaran di dalam kelas tanpa terganggu dengan tas/barang yang tidak diperlukan. Kebiasaan menyimpan semua barangnya ke dalam laci meja dirasa kurang maksimal karena siswa belum memiliki kemampuan mengorganisir barang-barangnya, yang menyebabkan laci tidak rapi dan menyulitkan saat akan mencari barang, selain itu kurangnya kapasitas penyimpanan pada laci meja yang membuat semua barang siswa tidak cukup tersimpan di dalam laci. Saat ini jenis meja sekolah yang banyak digunakan sudah memiliki laci penyimpanan, akan tetapi laci yang ada tidak dilengkapi dengan sekat-sekat pemisah barang dan laci yang terlalu tertutup yang menyebabkan barang tidak terlihat jelas. Maka dari permasalahan yang ada dan dibantu dengan penggunaan metode kreatif SCAMPER akan dirancang produk pengembangan meja belajar siswa di sekolah yang memiliki fitur sekat-sekat pemisah barang siswa sehingga dapat mempermudah siswa dalam mengorganisir/mengklasifikasikan barang-barangnya, dan melatih siswa untuk dapat disiplin dalam menata barang pribadinya sendiri.

Kata kunci : *Sekolah, Meja siswa, Pengorganisasian, Barang-barang siswa, SCAMPER*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sekolah Dasar Budya Wacana merupakan salah satu Sekolah Dasar Swasta di Yogyakarta yang beralamat di jalan Kranggan II-A Cokrodiningratan, Jetis Yogyakarta. Sekolah Dasar Budya Wacana memiliki kebiasaan yang diberikan pengajar kepada para siswanya mulai dari siswa kelas 1 sampai dengan 6 yaitu kebiasaan saat di dalam kelas, sebelum memulai pelajaran siswa diwajibkan untuk mengeluarkan semua barang-barangnya seperti buku tulis, buku pelajaran, alat tulis, dan apapun yang berhubungan dengan kepentingan belajar dan mengikuti pelajaran di dalam kelas. Semua buku tulis, buku pelajaran, alat tulis lalu diletakkan di dalam laci meja dan setelah itu tas diletakkan di dalam loker kelas. Kebiasaan mengeluarkan dan menyimpan barang-barang di dalam laci meja dilakukan para siswa setiap harinya sebelum memulai pelajaran, kebiasaan ini diajarkan kepada para siswa, dengan tujuan agar siswa fokus pada pelajaran yang ada dan tidak sibuk dengan barang-barang selain buku tulis, modul, ataupun alat tulis siswa, serta bertujuan untuk mempersingkat waktu siswa saat mengambil/mengganti buku saat pergantian pelajaran. Siswa hanya perlu mengambil barang ke dalam laci meja, tetapi tujuan dari kebiasaan yang dilakukan pengajar kepada siswa agar fokus oleh pelajaran di dalam kelas dan tidak sibuk dengan barang-barang dirasa kurang maksimal.

Kebiasaan mengajarkan siswa untuk meletakkan semua barang-barangnya ke dalam laci meja dinilai kurang maksimal karena adanya tiga hal, yang pertama, siswa belum memiliki kemampuan dalam mengklasifikasi/mengorganisir barang-barang pribadi mereka sendiri, akibatnya siswa kesulitan saat akan mengambil dan mencari barang yang mereka butuhkan terlebih apabila ada barang yang hilang atau yang masih

tertinggal di dalam tas. Kedua, kurangnya kapasitas penyimpanan laci meja, akibatnya siswa menyimpan beberapa barang yang tidak cukup tersimpan dalam laci ke dalam tas atau loker kelas sehingga siswa kerap kali bolak-balik dari meja ke loker untuk mengambil barang. Hal ini membuat siswa kehilangan fokus mereka dan membuang waktu mereka di dalam kelas. Ketiga kurangnya pengawasan dari pengajar kepada siswanya, dan menurut informasi yang didapat dari Guru siswa dengan sengaja menyimpan barang yang tidak ada hubungannya dengan pelajaran (mainan, makanan, dll) di dalam laci meja mereka sehingga mereka akan asik dengan barang tersebut dan kehilangan fokus mereka dalam belajar.

Dari ketiga permasalahan diatas, sarana di dalam kelas menjadi salah satu faktor yang berpengaruh terhadap fokus siswa dan kelancaran kegiatan belajar dan mengajar di dalam kelas. Hal ini didukung dengan banyaknya waktu yang dihabiskan siswa di dalam ruang kelas dimana ruang kelas merupakan hal yang penting bagi siswa dan kegiatan belajar. Ruang kelas memiliki standar kelayakannya seperti ukuran ruangan, sirkulasi udara, pencahayaan, tata ruang, dan *furniture*. *Furniture* yang terpenting di dalam kelas yaitu meja siswa. Meja siswa merupakan area dimana siswa mengerjakan segala pekerjaannya di sekolah dengan begitu meja yang ada harus dapat memenuhi dan menunjang segala bentuk aktifitas siswa dari mulai menulis, membaca, serta menyimpan barang-barangnya dengan rapi dan benar.

SD Budya Wacana Yogyakarta menggunakan meja dengan jenis meja *single seater* (satu meja untuk satu siswa), meja dengan tambahan laci dengan ukuran yang terbatas dan tidak adanya sekat pembagi untuk barang-barang siswa. Melihat dari permasalahan diatas, perlu disadari bahwa pentingnya sarana sekolah berupa meja siswa yang dapat memenuhi segala kinerja dan kebutuhan siswa di dalam kelas. Maka dibutuhkan pengembangan desain meja belajar siswa di dalam kelas yang menyediakan tempat untuk mengorganisasi barang-barang siswa, diharapkan dapat memaksimalkan penggunaan meja kelas terutama mengenai

pengorganisasian barang-barang siswa, sekaligus mengajarkan siswa untuk disiplin dalam menata barang pribadinya sendiri.

1.2. Rumusan Masalah

- Bagaimana pengembangan desain meja belajar siswa yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dari segi fungsi pengorganisasian barang-barang siswa?
- Bagaimana pengembangan desain meja belajar yang membantu fokus siswa pada pelajaran tanpa terganggu dengan barang pribadinya di dalam kelas ?

1.3. Batasan Masalah

- Penelitian difokuskan di Sekolah Budya Wacana Yogyakarta.
- Siswa yang dipilih adalah siswa pada tingkatan Sekolah Dasar.
- Permasalahan difokuskan pada pengorganisasian barang-barang siswa di dalam kelas.
- Barang-barang siswa berupa buku tulis, buku paket, modul, alat tulis dan botol minum.

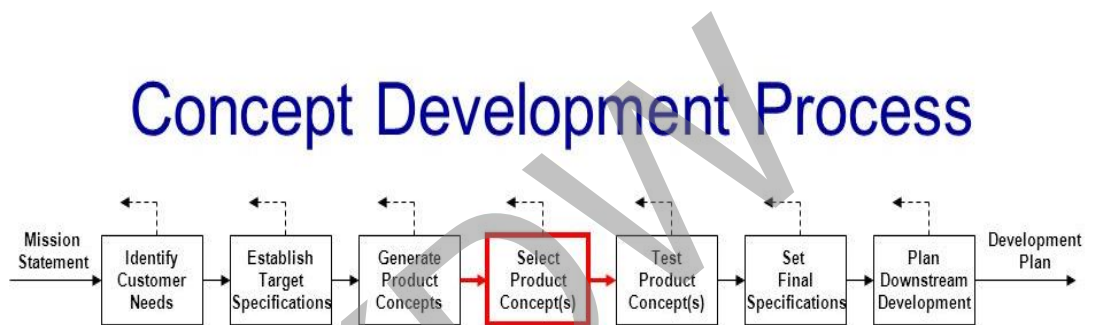
1.4. Tujuan dan Manfaat

- Tujuan :
 - Mendesain meja belajar siswa di Sekolah yang nyaman untuk belajar siswa mulai dari menulis, membaca, serta memenuhi kebutuhan siswa dalam pengorganisasian barang-barang siswa.
 - Mendesain meja belajar siswa yang dapat meminimalisir siswa sibuk/terganggu dengan barang-barang pribadinya yang akan menyebabkan siswa hilang fokus.
- Manfaat :
 - Memudahkan siswa dalam meletakkan, mencari, dan mengambil barang-barang pribadinya.
 - Membiasakan siswa dalam menata barang-barang pribadinya dengan rapi

- Siswa menjadi fokus pada pelajaran tanpa terganggu dengan barang-barang pribadinya.

1.5. Metode Desain

Metode Desain yang digunakan adalah metode *the front end process*. Karl dan Steven (2008) menjelaskan *the front end process* merupakan serangkaian kegiatan pengembangan produk yang saling berhubungan pada setiap tahapnya, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1.1 : Metode Concept Development Process

Sumber : Ulrich, Karl T. & Steven D. Eppinger.2008.Product Design & Development. New York : Mcgraw-Hill

- **Identify Customer Needs**

Pada tahap *identify customer needs* merupakan tahap mencari informasi tentang permasalahan dan mengetahui kebutuhan pengguna. Kegiatan yang dilakukan yaitu :

- Observasi

Pengamatan secara langsung di lapangan bertujuan untuk melihat masalah dan fakta yang terjadi di lapangan. Observasi dilakukan di SD Budy Wacana Yogyakarta, tepatnya di ruang kelas 3. Hal yang diamati adalah perilaku pengguna dengan produk, pengguna dengan lingkungannya. Pengguna disini ialah siswa SD dan produk yang dimaksud adalah meja belajar siswa.

- Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa narasumber untuk memperoleh informasi yang lebih dalam. Narasumber yang diwawancarai ialah Guru, Kepala Sekolah, dan siswa SD Budya Wacana Yogyakarta.

- ***Establish Target Specifications***

Hasil dari observasi lapangan dan wawancara digunakan untuk menentukan spesifikasi produk yang akan dibuat guna menyelesaikan permasalahan.

- ***Generate Product Concepts***

Tahap dimana eksplorasi konsep produk sesuai kebutuhan siswa SD, yang diwujudkan dalam bentuk sketsa atau modelling produk. Dalam membantu mengembangkan konsep produk yang akan dibuat maka akan menggunakan metode kreatif SCAMPER. Menurut, Michalko (2006) SCAMPER merupakan teknik untuk membantu menghasilkan ide gagasan untuk meningkatkan dan mengembangkan produk yang sudah ada sehingga tercipta produk yang baru.

SCAMPER merupakan singkatan dari :

- *Subtitute*

Mengganti suatu komponen untuk meningkatkan nilai dan memperbaiki komponen produk yang sudah ada.

- *Combine*

Menggabungkan beberapa hal agar bernilai dari yang sebelumnya.

- *Adapt*

Mengadaptasi bentuk/komponen, proses dan kinerja dari suatu produk yang sudah ada dan mengamplifikasikan pada produk yang kita buat.

- *Modify*

Memodifikasi suatu komponen menjadi lebih baik dari yang sebelumnya.

- *Put to another use*

Menemukan fungsi dan cara penggunaan yang lain dari suatu produk dan menjadikannya multifungsi.

- *Eliminate*

Mengurangi/menghilangkan suatu komponen dari sebuah produk agar lebih efektif dan efisien.

- *Reverse*

Memutar balikkan atau mengatur ulang unsur-unsur dalam ide untuk menghasilkan kemungkinan-kemungkinan baru.

- ***Select Product Concept***

Pada tahap ini merupakan tahap menyeleksi konsep produk yang sesuai kebutuhan siswa SD. Seleksi melibatkan pihak Sekolah yaitu Siswa SD, Guru, dan Kepala Sekolah, adapun saran/ tambahan dari pihak Sekolah berguna untuk perbaikan produk sehingga dapat lebih sesuai dengan pengguna.

- ***Test Product Concept***

Tahap ini adalah tahap dimana konsep yang sudah dipilih diuji guna mencari tahu konsep dapat memenuhi kebutuhan user, serta guna menemukan kelebihan dan kekurangan dari konsep sehingga dapat dibuat perbaikan.

- ***Set Final Specifications***

Tahap ini adalah tahap dimana pematangan spesifikasi produk. Dari konsep yang telah dipilih, diuji, dan direvisi, sehingga mendapatkan spesifikasi produk yang baru.

- ***Plan Downstream Development***

Tahap ini adalah proses dari pengembangan produk serta melihat berbagai macam kemungkinan-kemungkinan yang ada pada produk.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pemecahan masalah melalui produk, maka disimpulkan bahwa :

- Meja belajar untuk siswa dapat digunakan oleh siswa dengan postur tubuh siswa yang pendek/kecil, sedang, besar/tinggi, sehingga nyaman digunakan.
- Laci dengan sekat pengorganisasian dapat menampung barang-barang siswa sesuai dengan ukuran dan jumlah barang siswa.
- Laci dengan sekat pengorganisasian membantu siswa dalam menata barang-barangnya dan memudahkan siswa dalam mencari barang yang dibutuhkan.
- Melatih siswa untuk terbiasa menata dan mengelompokkan barang agar tertata rapi.
- Dengan mekanisme buka tutup pada alas meja, memudahkan siswa dalam mengambil dan memasukkan barang ke dalam laci.

5.2. Saran

Terdapat beberapa hal yang harus dikembangkan, diantaranya :

- Dapat dikembangkan dari segi kerapian finishing pelapis supercon pada alas meja, agar terlihat lebih bagus dan rapi.
- Produk meja belajar siswa yang sudah dirancang dapat diperbaiki/dikembangkan lagi dari segi desain, fitur-fitur yang ada dan mekanisme yang digunakan, seperti penggunaan engsel pada alas meja agar engsel tidak terlihat dipermukaan meja dan pada bagian pengorganisasian barang dapat divariasikan lagi dari segi ukuran/ruang yang ditambah agar dapat menampung barang-barang siswa yang lain, contoh untuk bekal makan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Acrylic. (2013). *Mengenal Tentang Akrilik*. Diambil kembali dari <http://www.acrylicac.net/mengenal-tentang-akrilik/>. Diakses 3 Desember 2017, 17:50 WIB.
- Amalia, S. (2011). *Desain Interior Sekolah Dasar Internasional Berwawasan Lingkungan*. Diambil kembali dari file:///C:/Users/Lenovo/Downloads/Safira%20Amalia0-C0807035%20(3).pdf. Diunduh 17 Januari 2018, 23:19 WIB.
- Ayesha, N. R. (2016). *Kajian Warna Pada Interior Kelas Terhadap Kualitas Belajar Anak di SD Cendeka Muda Bandung*. Diambil kembali dari http://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/121924/jurnal_eproc/redesain-sd-mutiara-bunda-dengan-fasilitas-terapi-autis.pdf. Diunduh 17 Januari 2018.
- Basuki, A. *Makna Warna dalam Desain*. Diambil kembali dari <https://basuki.lecturer.pens.ac.id/lecture/MaknaWarnaDalamDesain.pdf>. Diunduh 8 September 2017, 17.52 WIB.
- Creative Problem Solving-SCAMPER*.(2014).Diambil kembali dari <http://quickstart-indonesia.com/creative-problem-solving-scamper/>
- Gunawan, I. *Etnografi*. Diambil kembali dari http://fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2015/12/7.4_Etnografi.pdf. Diunduh 20 Mei 2018, 00:17 WIB.
- Hurlock, E. (1980). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Ikhtiar, M. (2013). *Standar Ruang Kelas SD/MI*. Diambil kembali dari <http://mitraikhtiar.blogspot.co.id/2013/10/standar-ruang-kelas-sdmi.html>
Diakses 19 Mei 2018, 17:27 WIB.

Kayu dan Produk Kayu-Bagian 4 : Meja Belajar untuk Sekolah Dasar. (2009). Diambil kembali dari https://kupdf.com/download/sni-7555-4-2009-meja-belajar-utk-sd_58ead20edc0d60be15da97ff_pdf. Diakses 3 Desember 2017 , 17:50 WIB.

Kristianto, M. G. (1993). *Teknik Mendesain Perabot yang Benar*. Yogyakarta: Kanisius.

Kusumawati, I. (2011). *Perancangan Ulang Meja Kursi Baca Berdasarkan Aspek Fungsi dan Kenyamanan Sesuai Kebutuhan Pengguna Perpustakaan*. Diambil kembali dari <https://eprints.uns.ac.id/7107/1/191901611201109531.pdf>

Maharlika, D. F. *Analisis Penerapan Gaya Desain dan Eksplorasi Bentuk yang digunakan Mahasiswa pada Mata Kuliah Desain Mebel I Fakultas Desain UNIKOM*. Diambil kembali dari http://jurnal.unikom.ac.id/_s/data/jurnal/volume-12-2/04-miu-12-2-dina.pdf/pdf/04-miu-12-2-dina.pdf

Mengenal Jenis-jenis Material untuk Furniture. Diambil kembali dari <http://www.mozaikfurniture.com/2014/11/mengenal-jenis-jenis-material-untuk.html>

Michalko, M. (2006). *Thinkertoys*. New York: Crown Publishing Group

Minima Interior. (2014). *Mengenal Material Pelapis dan Finishing Furniture*. Diambil kembali dari <http://minimainterior.blogspot.co.id/2014/06/mengenal-material-pelapis-finishing.html>. Diakses 3 Desember 2017, 18:54.

Poetra, B. L. (2016). *Perancangan Perabot Multifungsi untuk Ruang Huni Terbatas*. Diambil kembali dari <https://media.neliti.com/media/publications/95681-ID-perancangan-perabot-multifungsi-untuk-ru.pdf>. Diunduh 19 April 2018 , 08:44 WIB .

Purwanti, I. Y. *Karakteristik Anak Usia SD (7-12 tahun)*. Diambil kembali dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>. Diunduh 20 November 2017, 17:55 WIB.

Sari, S. M. *Peran Warna Interior Terhadap Perkembangan dan Pendidikan Anak di Taman Kanak-kanak*. Diambil kembali dari

<https://media.neliti.com/media/publications/217823-peran-warna-interior-terhadap-perkembang.pdf>. Diunduh 14 November 2017, 07:29 WIB.

Semburing, R. A. *Kesiapan Masuk Sekolah Dasar Ditinjau dari NST, Emosi, dan Sosial*. Diambil kembali dari

http://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/7400/1/PROS_Rudangta%20AS_Kesiapan%20Masuk%20Sekolah%20Dasar_abstract.pdf. Diunduh 24 Mei 2018, 16:14 WIB.

Sugiyanto. *Karakteristik Anak Usia SD*. Diambil kembali dari

<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/Karakteristik%20Siswa%20SD.pdf>. Diunduh 16 Juli 2017, 15:36 WIB.

Tata Letak Meja dan Kursi dalam Proses Belajar di Kelas. (2014). Diambil kembali

dari <https://nuritaputranti.wordpress.com/2014/11/24/tata-letak-meja-dan-kursi-dalam-proses-belajar-di-kelas/>. Diakses 15 Maret 2018, 13:11 WIB.

Ulrich, Karl T. & Steven D. Eppinger.(2008). *Product Design and Development*. New York : Mcgraw-Hill

Warna Bisa Mempengaruhi Psikologis Anak . Diambil kembali dari

<https://health.detik.com/read/2011/04/14/120159/1617042/764/warna-bisa-pengaruh-psikologis-anak>. Diakses 4 Februari 2018 , 14:14 WIB.

Watson, A. (2012). *The Clean Desk Diagram*. Diambil kembali dari

<https://thecornerstoneforteachers.com/the-clean-desk-diagram/>. Diakses 15 Maret 2018, 13:10 WIB.